

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju di era Industri 4.0 membuat sebuah perusahaan, instansi, maupun lembaga di berbagai bidang yang ada untuk mampu beradaptasi terhadap kemajuan teknologi. Perkembangan zaman yang begitu pesat diiringi dengan penggunaan teknologi untuk mempermudah masyarakat dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Dilansir dari databooks, pada tahun 2022 pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 80,4% dari total jumlah penduduk Indonesia, diprediksi pada tahun 2025 pengguna *smartphone* mencapai 89,2% dari total penduduk Indonesia [1]. Hal ini diperkuat berdasarkan data dari databooks diketahui bahwa sebanyak 77,64% akses internet saat ini menggunakan perangkat seluler atau biasa dikenal mobile phone. Hal ini menandakan bahwa saat ini masyarakat lebih senang mengakses situs website atau aplikasi melalui perangkat seluler atau *smartphone* sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan situs website atau aplikasi haruslah mengadaptasi metode Responsif desain agar dapat digunakan dalam berbagai perangkat seperti desktop dan mobile [2]. Perkembangan teknologi saat ini merubah cara transaksi masyarakat, dimana saat ini masyarakat melakukan proses jual beli barang secara online tanpa mendatangi toko fisik. *E-commerce* adalah penjualan, pembelian, penyebaran, dan pemasaran barang maupun jasa melalui internet. Seluruh komponen dalam transaksi pembelian secara konvensional dapat dilakukan secara virtual di dalam *e-commerce* seperti pelayanan, layanan produk, dan cara pembayaran [3]. Manfaat dari adanya *e-commerce* pada dunia bisnis adalah perluasan jangkauan bisnis serta sebagai sarana promosi produk ke masyarakat luas, mendekatkan pelanggan, memuaskan pelanggan, dan peningkatan efisiensi pada material (biaya) dan non material (tenaga dan waktu) [4].

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Bidang Sarana dan Prasarana Pemberdayaan Industri, saat ini pelaku Industri Kecil Menengah belum maksimal dalam memasarkan dan menjual produk mereka, karena hanya menjual secara

konvensional, dari mulut ke mulut, dan dengan personal chat melalui *whatsapp* untuk melihat katalog produk dan penjualan yang dimana ini sangat tidak efektif dan efisien. Saat ini tercatat kurang lebih 2056 pelaku Industri Kecil Menengah (IKM) di Kabupaten Pesawaran, Lampung pada tahun 2020 [5]. Dari permasalahan tersebut, maka Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Pesawaran memiliki rencana untuk pengembangan aplikasi *e-commerce* yang disebut SIKAM sebagai wadah bagi para Industri Kecil Menengah untuk memasarkan dan menjual produk mereka secara digital. Hal ini sejalan dengan pasal 151 ayat 1 Undang – Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah daerah yaitu Satuan kerja perangkat daerah menyusun rencana strategis yang selanjutnya disebut Renstra-SKPD memuat visi, misi, tujuan, strategi, kebijakan, program dan kegiatan pembangunan sesuai dengan tugas dan fungsinya, berpedoman pada RPKM daerah dan bersifat indikatif.

Aplikasi *e-commerce* SIKAM sedang di tahap perencanaan dan belum mempunyai *user interface* dan fungsi spesifik untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut oleh pihak *developer*. Dalam pengembangan aplikasi, perancangan *user interface* memiliki peran penting sebagai gambaran tampilan aplikasi yang akan digunakan oleh *user* [6]. Perancangan *user interface* juga penting karena semakin efektif dan efisien perancangan *user interface* dan *user experience* maka penggunaan akan semakin nyaman saat menggunakan aplikasi. Hal ini didukung dalam penelitian Alfian *et al* dimana tampilan *user interface* yang baik dapat mempengaruhi kemudahan penggunaan sistem[7]. Perancangan desain aplikasi perlu memperhatikan kebutuhan pengguna agar mampu menyesuaikan tampilan fitur dan fungsi sesuai motivasi dan karakteristik user [8]. *User Interface* adalah link yang menghubungkan interaksi manusia dengan komputer, dimana *user* akan berinteraksi dengan komputer atau mesin untuk menyelesaikan tugas. *User Interface* merupakan sebuah bagian dari sistem yang berfungsi sebagai perantara antara *user* dan sistem yang memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara efisien [9]. Untuk menghasilkan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna maka diperlukan wawancara dengan *stakeholder*. Dengan itu

penulis melakukan wawancara awal dengan PLT Dinas Perindustrian dan Perdagangan.

Terdapat banyak metode penelitian dalam perancangan user interface dan user experience, antara lain adalah Five Planes, User Centered Design, Design Thinking, Design Sprint, dan lain-lain. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan metode *Five Planes*, karena menurut James Garret sebuah produk digital akan memiliki *user experience* yang bagus bila dibangun dengan memperhatikan 5 elemen dari *Five Planes*[10].

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang sebelumnya, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Disperindag Pesawaran belum mempunyai tampilan *user interface* aplikasi SIKAM serta membutuhkan tampilan *user interface* sebagai gambaran untuk proses *development* aplikasi.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya adalah “bagaimana merancang dan menghasilkan tampilan *user interface* aplikasi SIKAM sesuai dengan kebutuhan Dinas Perindustrian dan penilaian dari calon pengguna?”

1.4 Tujuan Penelitian

Menghasilkan tampilan desain *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan Dinas Perindustrian Kabupaten dan penilaian calon pengguna.

1.5 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, perlu menetapkan batasan masalah agar penelitian tidak menyimpang dan dapat dilakukan dengan fokus berdasarkan tujuan yang sudah ditetapkan, berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan tampilan *user interface* untuk *E-commerce* SIKAM berbasis mobile dengan menggunakan metode *Five Planes*
2. Desain *user interface* yang dibuat hanya dari sisi pelanggan saja.

3. Hasil prototipe yang ditunjukkan berdasarkan skenario *task* yang diuji kepada calon pengguna aplikasi SIKAM.
4. Perancangan dibuat dalam bentuk responsif desain mobile agar dapat diakses diberbagai perangkat.

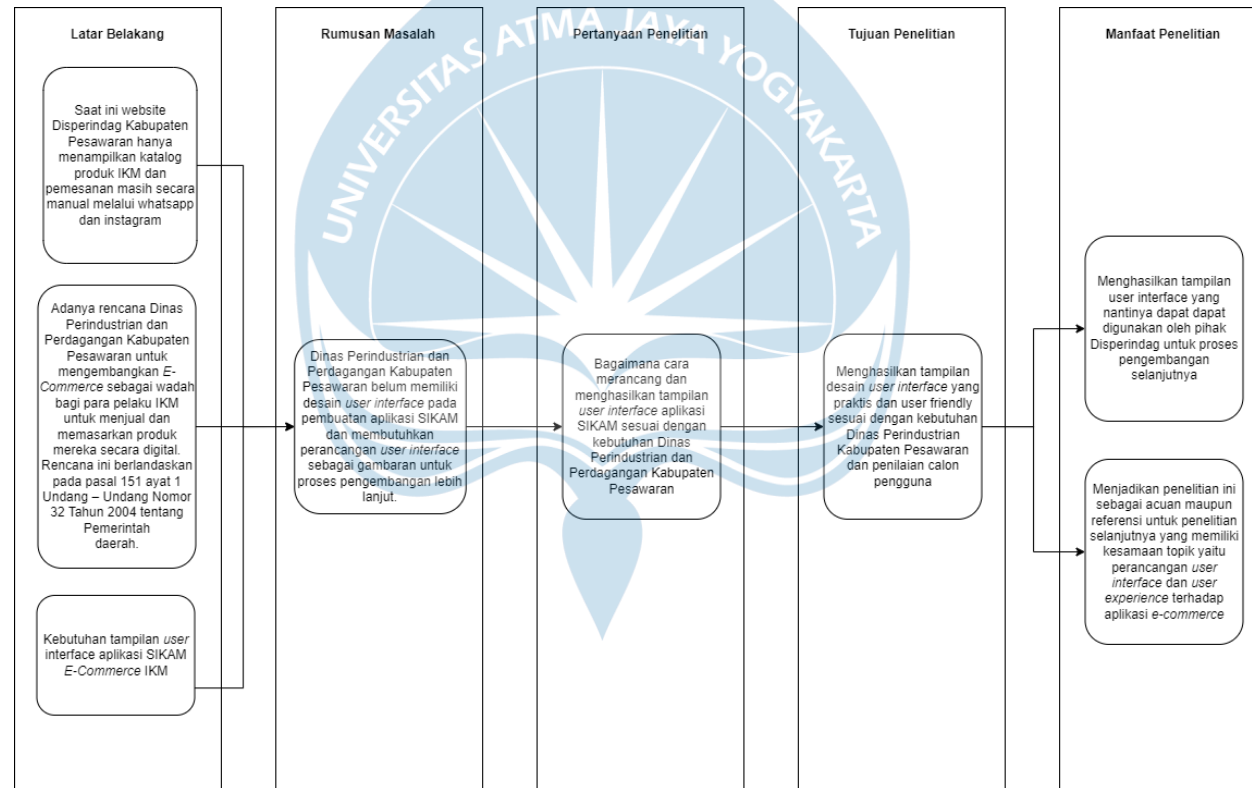
1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini adalah

1. Menghasilkan tampilan user interface yang nantinya dapat digunakan oleh pihak Disperindag untuk proses pengembangan selanjutnya.
2. Menjadikan penelitian ini sebagai acuan maupun referensi untuk penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan topik yaitu tentang perancangan *user interface* dan *user experience* terhadap aplikasi *e-commerce*.

1.7 Bagan Keterkaitan

Berikut adalah bagan keterkaitan antara latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan Penelitian